SHVC-XA

スーパーファミコン®

XARDION

超攻合神 サーディオン

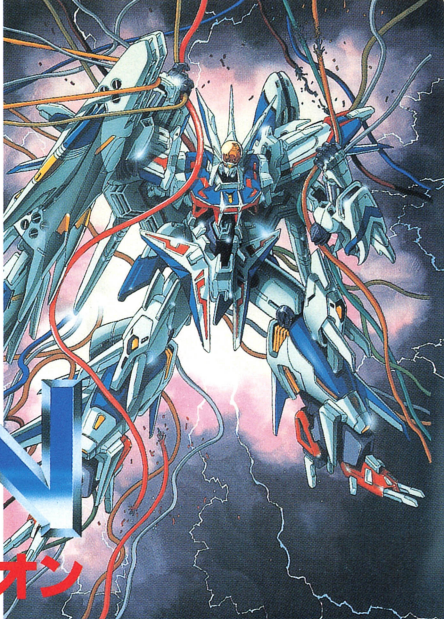
ASMIK

取扱説明書

ごあいさつ

このたびは、弊社スーパーファミコン用ゲームカセット
「超攻合神サーディオン」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。
ご使用前に、この取扱説明書をよくお読みいただき、
正しい使用法でご愛用下さい。

使用上の注意

⑴ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
⑵テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
⑶長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10〜15分の小休止をして下さい。
⑷精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
⑸端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
⑹シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
⑺スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないで下さい。

CONTENTS

サーディオンは、長い眠りから目覚めたとき、
自らが戦いの中にあることを知った。
彼にとっての戦いは、とうに終わりを告げていたはずだったが、
彼は戦いから逃れることができなかった。
サーディオンは、創造される以前から、
戦いを運命づけられている。
サーディオン自身が、その運命を、
どう受け止めていたかは、誰にもわからない。

サーディオンが再び戦いに駆り出される
8000年前に、物語ははじまる。
火球――我々は、この惑星を
『火星』と呼ぶ――には、3つの、
あいいれることのない文明が栄えていた。
世界の根幹をなす、超自然的な原理にもとづく、第1文明。
テクノロジーの進歩を、最重要課題とする、第2文明。
人類の進化による、超精神的なつながりを持つ、第3文明。
この異質な、3つの文明は、互いに自己の優越性をしめそうと、
無益な争いを繰り返していた。
しかし、3つの文明の戦いは、外からの圧力により、
突如として、終焉を迎える。
火球の宙域に、機械化された惑星が空間転移し、出現する。
機械化惑星の2つの衛星は、重力にひかれ、火球の空で
軌道をえがき出す。（この2つの衛星が、後の海球・空球である。）
火球は急激な気象異常と、機械化惑星から訪れる、
鉱物生命によって、危機的状況におちいる。
3つの文明は、破滅を目前にして、初めて手を組んだ。
そして、3つの文明のすべてを注ぎ込み、
7体の守護神『サーディオン』を創造する。
超自然・テクノロジー・超精神が統合された、
守護神サーディオンは、火球の文明を守るために、
機械化惑星へと射ち込まれる。
だが、機械化惑星は、戦い続けるサーディオンたちを残したまま、
出現と同様に、突然、姿を消してしまった。
火球は救われ、3つの文明は、火球・海球・空球に別れ、
独自の発展を遂げはじめる。

『サーディオンの伝説』

STORY

もはや、機械化惑星との戦いは、記憶の中にうもれてしまった。
再び火球の空に、惑星が転移してくるまで、
サーディオンは神話の中の存在でしかなかった。

written by TOHRU SONOZAKI

コントローラの使い方

このゲームは1人用です。本体のコントロール・コネクタ1にコントローラを接続して下さい。

Rボタン
メイン画面で押すとサブウェポンを使用します。

Xボタン
メイン画面で押すと補助アイテムを使用します。

Yボタン
メイン画面で押すと自機のショット（通常兵器）。

スタートボタン
ゲーム中にスタートボタンを押しながら、セレクトボタンを押すとコンティニュー画面になります。

セレクトボタン
メイン画面とサブ画面の切りかえに使います。

十字キー
メイン画面では自機（超攻アーマー）の移動に使用。サブ画面ではアーマー、サブウェポン、アイテムの選択に使用します。

Bボタン
メイン画面では自機のジャンプ。
サブ画面では選択のキャンセル。

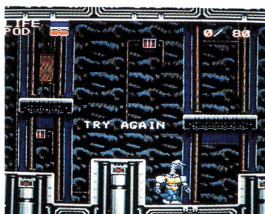
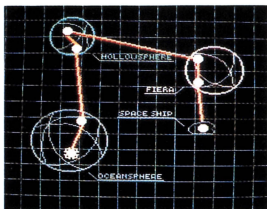
Aボタン
メイン画面で押すとサブウェポンを発射。
サブ画面では選択決定。

〈注意〉ゲーム動作中に、コントローラを差し替えると、誤った動作を行うことがあります。ゲーム中には、コントローラを差し替えないで下さい。

■ゲームのはじめ方

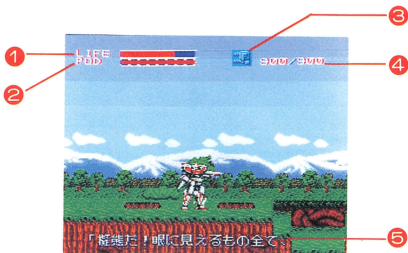
最初にスイッチをONにすると、このオープニング画面があらわれます。スタートボタンを押せばゲームがはじまります。

■コンティニューについて

2回目からは、スイッチをONにすると、この画面があらわれます。十字キーでカーソルを移動させてAボタンを押せば、攻略が進んでいるステージまで自由に選択できます。

■ゲームオーバーについて

操作しているアーマーのライフがゼロになると、ゲームオーバーです。コンティニュー画面に切りかわりますので、ステージを選択して下さい。

■オートセーブとデータの消去について

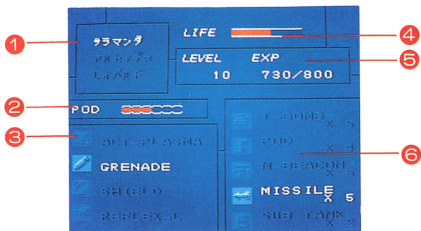
このゲームはオートセーブ機能により、1つのステージをクリアするか、ゲームオーバーになるごとに、自動的に自機のデータがバックアップRAMに記録されます。データを消去したい場合は、セレクトボタンを押しながら、スーパーファミコン本体の電源スイッチをONにして下さい。ニューゲームからはじめられます。(ゲームを終了する場合は、そのままスイッチをOFFにして下さい。セーブされたステージから再開できます。)

■メイン画面■

❶LIFE（ライフゲージ）
操作中の自機（超攻アーマー）の体力をあらわすゲージです。敵の攻撃によりダメージをうけると、ライフゲージが減少していき、ゼロになるとゲームオーバーになります。

❷POD（エネルギーゲージ）
操作中の自機のエネルギー残量をあらわすゲージです。サブウェポンの使用ごとに減少していき、エネルギーが一定量以下になると、サブウェポンが使用できなくなります。

❸サブウェポン
選択しているサブウェポンがマークで表示されます。

❹経験値
操作中の自機の経験値をあらわします。左側の数値が現在の経験値で、右側の数値をこえるとレベルが１つアップします。

❺リアルタイム・ナレーション
マップの場所によって、臨場感あふれるセリフやストーリーを説明するナレーションが挿入されます。

■サブ画面■

メイン画面でセレクトボタンを押すと、サブ画面に切りかわります。選択はAボタンで決定、Bボタンでキャンセルとなります。アーマー、サブウェポン、補助アイテムの順で選択していきます。

❶超攻アーマー

操作する超攻アーマーを選択、決定します。

❷エネルギーゲージ

選択したアーマーのエネルギー残量を表示します。

❸サブウェポン

選択したアーマーが､現在獲得しているサブウェポンが表示されます。使用するウェポンを選択して下さい。

❹ライフゲージ

選択したアーマーの体力を表します。

❺レベル／経験値

選択した超攻アーマーのレベルと現在の経験値、レベルアップの基準値を表示します。

❻補助アイテム

手に入れた補助アイテムが表示されます。1つのアイテムは最高5個まで持つことができます。

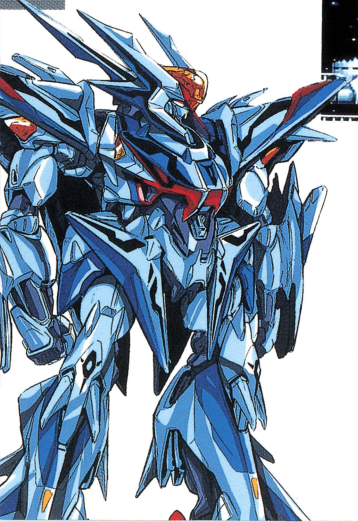
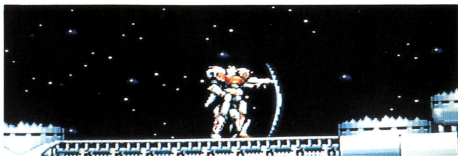
■移動としゃがみ（十字キー）

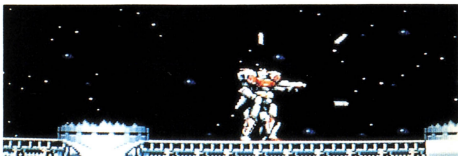
十字キーを左右に押すことで、超攻アーマーをその方向に歩かせることができます。十字キーを下に押すとアーマーがしゃがみます。

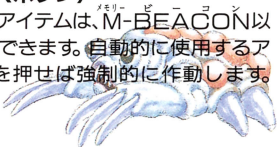
■ジャンプ（Bボタン）

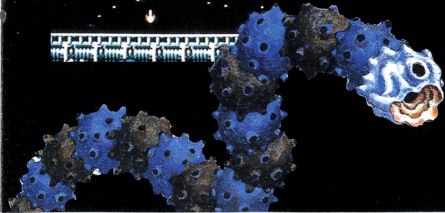
超攻アーマーはBボタンでジャンプします。同時に十字キーを左右に押すことで、その方向にジャンプできます。（ジャンプ中にショットも可能です。）

■ショット（Yボタン）

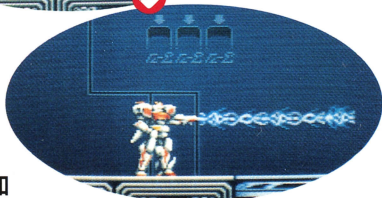
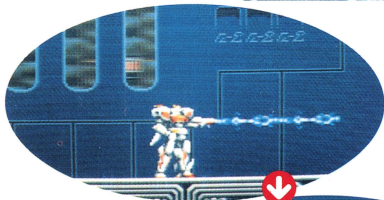
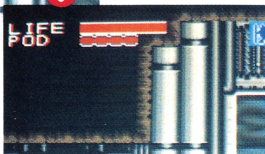
Yボタンを押すと、超攻アーマーは通常兵器を発射します。サラマンダとサーディオンのみ、十字キーの上を押しながらショットすれば、上方に発射できます。

■サブウェポン(A、Rボタン)

AかRのどちらかのボタンを押すと、サブウェポンを使用できます。 ボスキャラには通用しないサブウェポンもありますので、注意して下さい。

■補助アイテム(Xボタン)

サブ画面で選択したアイテムは、M-BEACON(メモリービーコン)以外はXボタンで使用できます。自動的に使用するアイテムも、Xボタンを押せば強制的に作動します。

■下方ショット

サラマンダとサーディオンだけは、ジャンプボタンを押し続けながら十字キーを下にいれて、Yボタンを押すことで、真下に向けてショットが可能です。

超攻アーマーは敵を倒すことによって、経験値を得ます。経験値が一定の値をこえると、レベルが上がります。アーマーを成長させれば、困難なステージもクリアしやすくなります。

■ライフとエネルギーの増加

レベルが上がると、ライフとサブウエポンのエネルギーが増加していきます。これによりアーマーの耐久力が増大します。

■兵器の威力の増加

通常兵器の威力だけではなく、各サブウェポンの威力も、レベルがアップしていくと強力になっていきます。

■コンティニューを使ってレベルアップ!!

攻略が終わったステージは、コンティニュー画面に切りかえれば（スタート＋セレクト）、いつでも最初からやり直せます。これを使えばレベルの低いアーマーも、比較的楽なステージで成長させることができます。

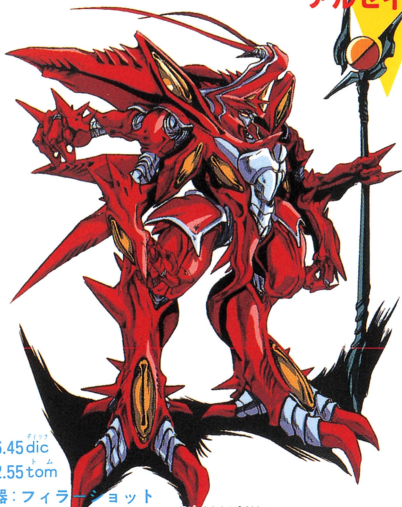
SALAMANDER
サラマンダ

火球が開発したヒューマノイド型超攻アーマー。火力、機動力、防御バランスにすぐれます。本機の設計思想はサーディオンに負うところが大きいといわれ、ハイテクを駆使した兵器を装備しています。

全長：17.85dic
重量：62.55tom
通常兵器：バルカン砲

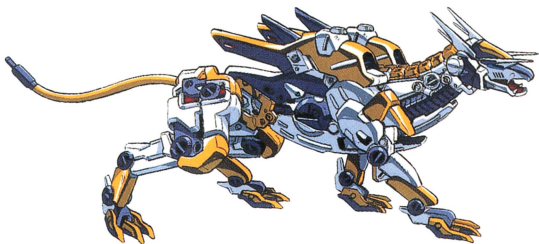
	マップ上で左のアイテムを取ると、サラマンダのサブウェポンが使えるようになります。取るステージによって、種類がふえていきます。
	ACT-PLASMA（アクティブ プラズマ） 左右どちらかに、プラズマを放射し続けます。
	GRENADE（グレネード） 物に当たると爆発して、周囲の敵を巻き込みます。
	SHIELD（シールド） 一定時間、正面からの敵弾を防ぎます。
	REFLEX-L（リフレックス レーザー） 上下左右の壁に反射して進むレーザー。

A L C E D E S

アルセイデス

全長：16.45dic（ディック）
重量：62.55tom（トム）
通常兵器：フィラーショット

海球が開発した超攻アーマー。精神感応力（せいしんかんのうりょく）を増幅して、それを武器、防御に使用します。そのため兵器としての威力は、パイロットの能力に大きく左右されますが、潜在的（せんざいてき）破壊力は3機中最大といえます。

	マップ上で左のアイテムを取ると、アルセイデスのサブウェポンが使えるようになります。取るステージによって、種類がふえていきます。
	ブラック フォース **BL -FORCE** 敵を一定時間石にかえて、ダメージをあたえます。
	シルバー フォース **SI -FORCE** 氷を飛ばして、周囲の敵にダメージをあたえます。
	ブラック ホール **BLACK HOLE** 近づいた敵の弾を吸い込んでしまいます。
	ニュートライズ バリア **N -BARRIER** 一定時間バリアをはって、無敵になります。

L E O P A R D
レオパルド

全長：20.05dic（ディック）
重量：62.55tom（トム）
通常兵器：火炎

空球が開発した超攻アーマー。ビースト型をしているため、3機中最も機動力にとんでいます。宇宙空間での戦闘よりも地上戦に向いており、けわしい地形で敵を撃破しながら進撃する戦術に適しています。

	マップ上で左のアイテムを取ると、レオパルドのサブウェポンが使えるようになります。取るステージによって、種類がふえていきます。
	TORCH（トーチ） 口から火炎弾をふきだします。
	SCORCH（スコーチ） 炎に包まれて敵に体当たりします。
	INV-FLAME（インビジブル フレーム） 一定時間、透明になり敵弾を防ぎます。
	BURST（バースト） エネルギーをたてがみに集めて、口から放射します。（Aボタンでのチャージが必要です。）

XARDION
サーディオン

全長：不明
重量：不明
通常兵器：ビームバルカン

8000年前に火球で設計、開発された伝説の対侵略者超攻アーマー。攻撃力、防御力で他の3機をはるかにしのぐといわれますが、現在行方不明で、詳細は謎に包まれたままになっています。

	サーディオンは、次のサブウェポンを装備しているといわれています。
	ハイパービーム **HYPER BEAM** すべての障害物を貫通するレーザービーム。
	ライトニング **LIGHTNING** 強力な光を発して、敵を黒こげにします。
	スフエレオン **SPHEREON** 光の玉を飛びちらせて攻撃します。

※最終兵器とは……!?

対侵略者用に開発されたサーディオンには、最終兵器が搭載されていたといいます。しかし伝説では、その封印をとくには、何かが必要だというのですが……。

補助アイテムは、すべての超攻アーマーに共通して使用します。次の5種類はサブ画面で選択装備、Xボタンで使用します。(1度に1つしか、装備できません。)

左のアイテムは、マップ上の位置によって下の4種類のどれかになります。

T -BOMB（タイムボム）

時限爆弾です。仕掛けて一定時間で爆発します。

M-BEACOM（メモリービーコン）

装備していれば、ゲームオーバーになっても、その場所から再スタートできます。

MISSILE（ミサイル）

3発の誘導ミサイルを発射、敵を追撃します。

SUB TANK（サブタンク）

ライフがゼロになったとき、自動的に1回フルになります。(Xボタンでも作動します。)

POD（ポッド）

左のアイテムは、サブウェポンのエネルギーポッドです。ゼロになったとき、自動的に1回フルになります。(Xボタンでも作動します。)

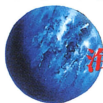
次の2種類は取った超攻アーマーに、その場で自動的に使用されるアイテムです。

ライフ回復

ライフが一定量、回復します。

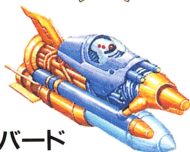
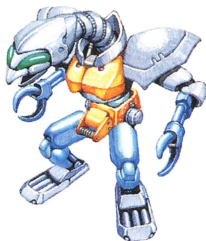
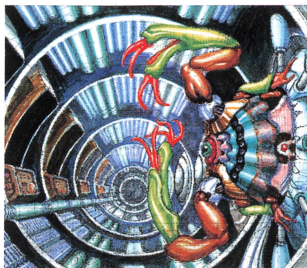
エネルギー回復

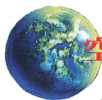
エネルギーが1ゲージ分、回復します。

各球には侵略惑星より飛来した、モンスターたちが巣食っています。ここで紹介するのは、そのごく一部です。

フローミル
急降下して襲ってきます。

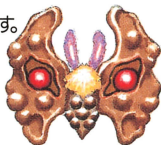
キャトラー
海中から飛びあがります。

ハンギラー
接近しながら弾を発射します。

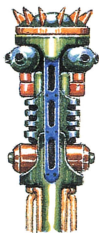
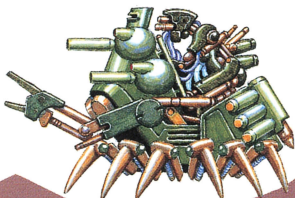
バンドラド
口から炎をはきます。

サバード
ミサイルを投下してきます。

ステージ1のボス
アーム・モール
アーム・モールは、前線基地と一体化して、基地を支配している機械生命体です。

空球

レッドニー
地下柱をのぼってきます。

ジックル
カマを投げつけてきます。

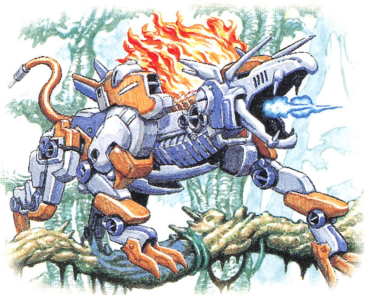
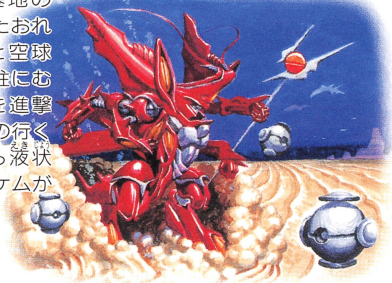
カントモー
巣からでた
首が弱点です。

モーバット
接近すると
まとわりつきます。

火球

T4
通常兵器では
倒せません。

トレンチ・キャノン
火球文明の残骸（ざんがい）。
近づくと反応します。

マース・タイガー
これも火球文明の残骸です。

これは、サラマンダの戦闘デバイスに残された、搭乗パイロットの記録です。太古太陽系を転戦していった彼の記録から、主要部分を抜粋してここに収録しました。

海　球

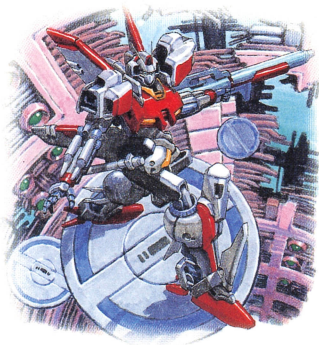
敵前線基地をたたくため、先行するレオパルドを追って、おれとアルセイデスは海球に降下していった。基地に潜入し、機械生命体アーム・モールの触手からレオを救出すると、おれたちは超攻アーマーに合体した。さあ、反撃開始だ！ 基地の撃破に成功したおれたちは、海球と空球をむすぶ大水柱にむかった。海原を進撃するおれたちの行く手に、水流から液状生命体スリッケムが出現した！

空　球

空球の地表は雪と氷におおわれた世界だった。氷原の巨大な穴にダイブすると、そこにはレオの言葉通り、広大なジャングルが広がっていた。空球は空洞惑星なのだ。人工太陽が輝く下、昆虫生物の来襲をアルの魔法で切りぬけながら、おれたちは空球の中心部にむかった。そこにそび

え立つ巨大地底氷柱をのぼって、火球に通じる空球の反対側にでなければならないのだ。しかし、そこには氷柱と同化した鉱物生命体フロリダが待ちうけていた。

火　球

かつて機械文明が繁栄した火球の大都市も、機械生命体の攻撃によって廃墟と化し、火球軍戦車の残骸が砂漠に埋もれてる。ここがおれの生まれた惑星だ。流砂の中の地下洞では、火球の先住生物ウォームが戦火をのがれて棲息していた。廃墟にもどると、上空に甲殻迎撃艇アルメスが、その姿をあらわした！

おれたちは軌道エレベーターにたどりついた。これは建造中に放棄された宇宙戦艦に接続されているはずだ。外筒のひどい損傷が激しい戦闘を物語っていたが、台座はゆっくりと上昇をはじめた。眼下におれの故郷が小さくなっていく。

宇宙戦艦

火球軍は星間戦争に決着をつけるため、この戦艦で侵攻作戦を開始するつもりだった。それを、現在のおれはアルとレオとともに、命をかけて敵と戦っている。何とも皮肉な話だ。

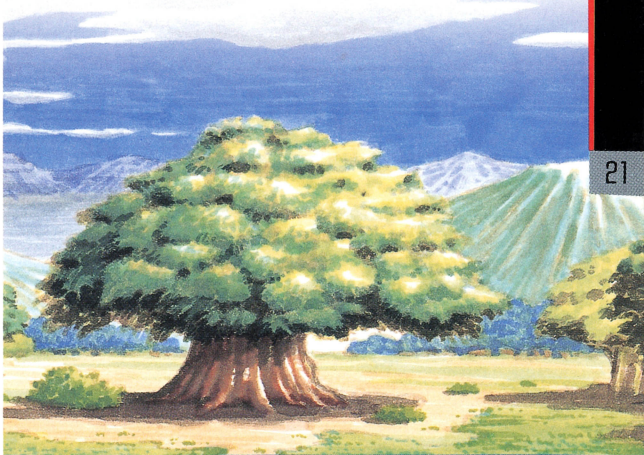
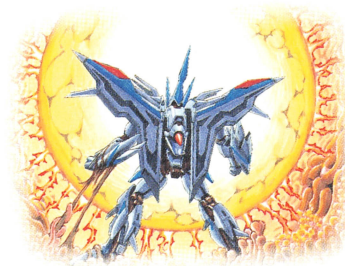
生体惑星NGC-1611

爆発する戦艦から敵惑星にむかって、おれたちは自由落下していった。アーマーの外殻温度が限界へと急上昇していく。大気圏再突入ユニットを緊急展開させ、惑星に軟着陸した。一見したところ、地表には平穏な自然が広がっていたが、すべてが敵生命体の擬態だった。この惑星は、星ではなく1つの生命体だったのだ。地中へと続く洞窟も巨大な生体内部だった。おれたちは洞窟の底で、かろうじて壁顔トゥルワ・トゥルアの息の根を止め

STAFF

PRODUCED BY ASMIK
ASSISTED BY GAINAX
MECHANIC DESIGN BY YASUHIRO MORIKI
KATOKI HAJIME
MUSIC BY KOHEI TANAKA
MONSTER DESIGN BY HAJIME SATO

Special thanks to All of you concerned with the “XARDION”

た。しかし、突然周囲の壁面から体液の奔流がおしよせてきた。アーマーの装甲すら溶かす強酸だ！ 筆舌につくしがたい犠牲をはらって脱出したおれたちは、そこで朽ちはてた戦闘デバイスを発見した。もしや、これは……!!

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合は、恐れ入りますが、下記までご一報下さい。尚、内容等に関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承下さい。

〒162 東京都新宿区揚場町1-21 TEL. 03-3235-5992 テレホンサービス 03-3235-5902